

ABSTRAK

Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Turnamen
Esport Menggunakan Metode Waterfall

Nama : Indra Subroto

Program Studi : Teknik Informatika

Saat ini eSports menjadi olahraga yang banyak dimainkan oleh kaum muda Indonesia. Bahkan dibebberapa tahun terakhir tim-tim eSports Indonesia menunjukkan prestasinya dengan menjuarai beberapa turnamen eSports ditingkat internasional. Kelebihan dari sistem turnamen eSports adalah pertandingannya dapat dilakukan secara *online*. Namun dalam sistem tersebut masih banyak kelemahan salah satunya yaitu kemungkinan terjadinya penipuan terhadap pendaftar turnamen. Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis membuat sebuah sistem informasi yang akan menjdi perantara antara pendaftar turnamen (pemain) dengan penyelenggara turnamen (promotor). Dengan sistem ini para pemain dapat mendapatkan uangnya kembail jika diketahui pihak promotor melakukan penipuan diturnamen yang dibuatnya.

Kata kunci : *eSports, Game Online, Turnamen, e-Payment.*

ABSTRACT

Title : Design and Build of the Esport Tournament Management Information System Using the Waterfall Method

Name : Indra Subroto

Study Program : Computer Science

Now eSports is a sport that is mostly played by young Indonesians. Even in the last few years Indonesian eSports teams have shown their achievements by winning several eSports tournaments at the international level. The advantage of the eSports tournament system is that the matches can be done online. But in this system there are still many weaknesses, one of which is the possibility of fraud against tournament registrants. To overcome this problem, the authors make an information system that will be an intermediary between tournament registrants (players) with tournament organizers (promoters). With this system the players can get their money back if it is known that the promoter commits fraud in the tournament he made.

Keywords : eSports, Game Online, Tournament, e-Payment.